

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

AMSTRAD



LE DEFI OLYMPIQUE DE DALEY THOMPSON

DALEY EST DE RETOUR!... et de nouveau vous est offerte la chance de prendre sa place dans les 10 épreuves épuisantes du Décathlon Olympique.

Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment là que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde". Un entraînement épuisant dans le gymnase vous permettra de démarrer, c'est là que, sous le regard vigilant de votre entraîneur, vous pourrez développer votre force et votre puissance jusqu'au maximum. A ce moment-là seulement vous serez à même de tester votre forme pour voir si elle vous permet de battre les records déjà enregistrés et comme Daley de rejoindre les meilleurs de tous les temps.

CHARGEMENT CASSETTE CPC 464

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors I TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. (On obtient le symbole I en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CASSETTE CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone et tapez I TAPE puis appuyez sur la touche RETURN. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche RETURN puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. Attention: La version 664 se charge en trois parties. Suivez en permanence les instructions affichées à l'écran.

DISQUETTE - CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez I DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement. Attention: la version 464 se charge en trois parties. Suivez en permanence les instructions affichées à l'écran.

DISQUETTE - CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez I et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC, appuyez sur RETURN et le jeu se chargera automatiquement. Attention: la version 664 se charge en trois parties. Suivez en permanence les instructions à l'écran. La version 6128 se charge en une partie à partir de la face A.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier seulement au Port 1.

COMMENT JOUER

ENTRAINEMENT — Une bouteille de Lucozade (indiquant votre niveau d'énergie) apparaît en haut de l'écran. Au début de chaque session d'entraînement, la bouteille est vide et plus vous faites d'exercice, plus la bouteille se remplit. Ceci a un effet général sur votre niveau d'énergie dans toutes les épreuves ce qui signifie que plus vous vous entraînez, plus le niveau est haut dans la bouteille et meilleure est votre performance.

CHAUSSURES — Au début de chaque épreuve, un menu s'affiche et vous devez sélectionner la paires de chaussures Adidas en fonction de la chaleur. Si vous ne procédez pas au bon choix, votre performance s'en ressentira. En cas de mauvaise sélection, la paire correcte

s'affichera après que vous ayez procédé à votre choix, prenez-en note pour la prochaine fois!

Durant toutes les épreuves, la puissance constitue l'élément essentiel. Vous augmentez votre puissance en déplaçant votre levier de façon continue entre gauche et droite. Ceci est surtout important pour les courses sur piste comme par ex. le 100m, 400m, 1500m et aussi pour les épreuves de saut en hauteur. Cependant dans le 1500m, une fois que vous avez développé votre puissance, il vous suffit de ne faire que quelques mouvements entre gauche et droite pour maintenir votre vitesse.

Durant le reste des épreuves, il est essentiel que vous appuyiez sur le bouton "feu" au bon moment. Dans le 110m haies par exemple, il vous faut appuyer sur le bouton "feu" à un moment précis pour vous débarrasser des haies, sinon votre puissance diminue à chaque fois qu'une de celles-ci est renversée.

Pour réussir dans l'épreuve de saut en longueur, vous devez accumuler votre puissance durant la période de prise d'élan jusqu'à la ligne, appuyez sur le bouton "feu" quand celle-ci apparaît. La durée pendant laquelle le bouton demeure appuyé détermine l'angle du saut. Vous devez ensuite relâcher le bouton "feu" avant d'atteindre la ligne et commencer le saut.

On utilise le bouton "feu" de la même façon pour les épreuves du lancer du poids et du disque. Accumulez d'abord de la puissance et au moment où vous commencez le lancer, appuyez sur "feu" comme décrit précédemment.

On procède de façon légèrement différente pour le javelot. Accumulez d'abord de la puissance en utilisant "droite" et "gauche". Quand vous vous rapprochez de la ligne, appuyez sur le bouton "feu" puis relâchez: l'angle du javelot se redressera. Enfin, appuyez de nouveau sur "feu" pour relâcher le javelot au bon angle.

Dans l'épreuve de Saut à la Perche, vous devez accumuler de la vitesse durant votre course jusqu'à la barre et appuyer sur "feu" pour placer la perche dans le sol. Une fois cela accompli, une vue en trois dimensions de

"Daley" s'élevant vers la barre s'affichera à l'écran.
Au moment correct, vous devez appuyer sur "feu" pour lui faire passer la barre.
Un peu d'entraînement vous permettra de vous améliorer et de mieux apprécier le jeu, d'ailleurs vous mettrez sans doute vous même au point de nouvelles techniques pour atteindre la victoire!
Bonne chance.

CONSEILS UTILES

La sélection de la bonne paire d'Adidas est de la plus haute importance pour l'obtention d'une bonne performance. Seuls des essais vous permettront de découvrir la paire correspondant à telle ou telle épreuve. Pour parvenir à une distance de jet maximum dans l'épreuve du javelot, essayez d'obtenir un angle de lancement se situant à environ 45 degrés.
Dans le lancer de poids et de disque, appuyez sur "feu" dès que Daley commence son lancer.
Une fois que vous avez accumulé un maximum de puissance dans l'épreuve des 1500m, seul un rythme plus lent de "gauche" et "droite" est nécessaire pour maintenir votre vitesse au même niveau.

LE DEFI OLYMPIQUE DE DALEY THOMPSON

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de James Higgins et Dave Thompson
Graphique de Dawn Drake et William Harbison
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn
Produit par D.C.Ward
©1988 Ocean Software Limited
Lucozade est une marque déposée de Beecham Group Plc.



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

DALEY'S BACK!....with the chance for you to take on his gruelling role in the ten Olympic Decathlon events. This time the gold medal is not enough, you're out to beat the world record as well and accumulate over 9000 points, only then will you qualify for the role of the "World's Greatest Athlete".

An exhausting work out in the gym will help you get started, where, under the watchful eye of your coach, you can build up your strength and power to the maximum. Only then will you be in a position to pit your stamina against the record book and like Daley enter the arena of the all-time greats.

LOADING

CPC 464 CASSETTE

Place the rewind cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type I TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The I symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

Please note that the 464 version loads in three parts. Follow on screen instructions at all times.

CPC 664 and 6128 CASSETTE

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type I Tape then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

Please note that the 664 version loads in three parts. Follow on screen instructions at all times.

CPC 464 DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The program will now load automatically. Please note that the 464 version loads in three parts. Follow on screen instructions.

CPC 664 and 6128 DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN. The program will now load automatically.

Please note that the 664 version loads in three parts. Follow on screen instructions at all times.

The 6128 version loads in one part from side A.

CONTROLS

The game is controlled by Joystick only in Port 1.

HOW TO PLAY

TRAINING — A bottle of Lucozade (portraying your energy level) is shown at the top of the screen. At the start of each training session, the bottle will be empty and the more exercise you do, the more the bottle will fill up. This has a general effect on your energy level in all events i.e. the better you train, the higher the level in the bottle, the greater your overall performance.

FOOTWEAR — At the start of each event, a menu will be presented from which you must select the correct Adidas footwear for the heat, failure to make the right choice will result in an inferior performance. If however, you do select wrongly, the correct shoe will be indicated after the choice has been made. Make a note of this for next time!

In all events, power is all-important. Continuous left and right joystick movement builds up the power. This is most

important in the track events, e.g. 100m, 400m, 1500m and also the high jump. However, in the 1500m, once you have built up your power, then only a small rate of left and right movement is needed to sustain your speed.

In the remaining events, the pressing of the "fire" button at the correct moment is essential. For instance in the 110m hurdles, the depression of "fire" at the "precise moment" is needed to clear the hurdles, if any are knocked over then your power is reduced.

To succeed in the long jump you must build up your power on the run-up to the line and when the line appears, press "fire". The length of time that the fire button is pressed determined the angle of the jump. Then finally you must release "fire" before you reach the line and begin the jump.

The shot putt and discus are similar to the long jump in that the use of the "fire" button is the same. Firstly, build up your power and when you begin the throw, press "fire" as before.

The javelin is slightly different. Firstly, build up your power using "left" and "right". When you approach the line, press and release the "fire": the angle of the javelin will then increase. Finally, press "fire" again to release the javelin at the correct angle.

In the Pole Vault you must build the speed of your run-up to the bar and press "fire" to position the pole in the ground. When this is done successfully, a 3D view of "Daley" rising up towards the bar will appear on the screen.

At the correct moment you must press "fire", so that he will clear the bar.

Your skill and enjoyment will improve with practice and you'll probably develop new techniques of winning yourself!

Good luck

HINTS AND TIPS

- ❖ The selection of the correct Adidas trainers is vital for a good performance. Through trial and error you will discover which trainers suit which event.

- ❖ In the javelin, try to get a throwing angle of around 45° for maximum distance.
- ❖ In the shot putt and discus, press "fire" as soon as Daley begins his throw.
- ❖ In the 1500m, once you have built up your power to its maximum, a smaller rate of "left" and "right" movement is needed to keep your speed up.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by James Higgins and Dave Thompson

Graphics by Dawn Drake and William Harbison

Music and sound effects by Jonathan Dunn

Produced by D.C.Ward

©1988 Ocean Software Limited

Lucozade is a registered trade mark of Beecham Group Plc.



DALEY THOMPSONS OLYMPISCHE HERAUSFORDERUNG

DALEY IST WIEDER DA! Diesmal haben Sie die Chance, seine anstrengende Rolle bei den Disziplinen des olympischen Zehnkampfs zu übernehmen. Eine Goldmedaille ist jetzt nicht mehr genug, denn es geht darum, den Weltrekord zu brechen und mehr als 9.000 Punkte zu sammeln. Nur dann haben Sie sich für den Titel "weltbeste(r) Athlet" qualifiziert.

Ohne Fleiß keinen Preis. Unter den wachsamen Augen Ihres Betreuers müssen Sie ein schweißtreibendes Training absolvieren, damit Sie überhaupt antreten können. Nur durch Übung kommen Sie in Bestform und entwickeln die zum Bestehen des mörderischen Wettkampfes notwendige Kraft. Erst danach reicht Ihre Kondition vielleicht aus, um die Rekorde einzustellen und wie Daley in die Arena der Weltbesten einzuziehen.

LADEN

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit dem Aufkleber nach oben in Ihren Commodore Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen - PRESS PLAY ON TAPE (Drücken Sie die Play-Taste des Recorders). Das Programm wird automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem RETURN ein. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird, und befolgen Sie die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD "", 8, 1, gefolgt von RETURN. Das Titelbild erscheint, während das Programm automatisch in mehreren Teilen geladen wird.

Befolgen Sie bitte immer die entsprechenden
Bildschirmanweisungen.

STEUERUNG

Das Spiel kann nur mit einem Joystick in Port 1 gespielt werden.

SO WIRD'S GEMACHT!

TRAINING — Eine Flasche "Lucozade" (Stärkungstrunk, der Ihr Kraftniveau darstellt) ist oben auf dem Bildschirm zu sehen. Zu Beginn eines jeden Trainingsdurchganges ist diese Flasche leer, doch sie füllt sich, je mehr Übungen Sie durchführen. Sollte es Ihnen während des Durchganges gelingen, die Flasche komplett zu füllen, erhalten Sie als Belohnung eine zusätzliche Dose Lucozade. Schneiden Sie im Training gut ab, können Sie sich maximal drei Extradosen Lucozade erkämpfen. Sie bekommen vor jedem Wettkampf die Möglichkeit, diese Dosen zu verwenden und sich damit Extra-Kraft zu verschaffen. Dies dient zur Unterstützung bei Ihren schwächeren Disziplinen. Achten Sie aber darauf, die Hilfe sinnvoll einzusetzen, da jeder Einsatz eine Dose verbraucht.

SCHUHWERK — Zu Beginn jeder Disziplin erscheint ein Auswahlmenü, aus dem Sie die richtigen Adidas-Schuhe für den Wettkampf auswählen müssen. Bei einer falschen Wahl verschlechtert sich Ihr Ergebnis. Jedoch wird nach dem Wettkampf der für diese Disziplin erforderliche Schuh eingeblendet. Notieren Sie ihn sich für das nächste Mal. Bei allen Disziplinen ist Kraft ausschlaggebend. Gleichmäßige Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks ("Rütteln") bauen ihre Kraft auf. Am wichtigsten ist das bei den Laufdisziplinen, also den Wettläufen über 100, 400 und 1500 Meter, sowie beim Hochsprung. Haben Sie im 1500 Meter-Lauf erst einmal ihre Kraft aufgebaut, genügen aber relativ langsame Links-Rechts-Bewegungen, um die erreichte Geschwindigkeit aufrechtzuerhalten. Bei den übrigen Disziplinen ist das Drücken des Feuerknopfes zum rechten Zeitpunkt ausschlaggebend. So werden bei der Schlußdisziplin, dem 110 Meter-Hürdenlauf, durch das rechtzeitige Drücken des Feuerknopfes die Hürden korrekt übersprungen. Reißen Sie eine Hürde um,

verringert sich ihre Kraft.

WEITSPRUNG — Um beim Weitsprung erfolgreich zu sein, müssen Sie ihre Kraft während des Anlaufs aufbauen. Sobald Sie den Piepton hören, wird das erreichte Kraftniveau beibehalten. Drücken Sie nun den Feuerknopf so dicht wie möglich an der Absprunglinie, und halten Sie ihn gedrückt, um den Sprungwinkel festzulegen.

HOCHSPRUNG — Wählen Sie die zu überspringende Höhe, indem Sie den Joystick nach oben drücken. Beachten Sie aber, daß die Latte nicht wieder heruntergesetzt werden kann, wenn Sie einmal angehoben wurde. Bauen Sie Ihre Kraft auf, bis Sie den Piepton hören. Dann drücken Sie den Joystick, um dichter an die Latte heranzukommen. Achten Sie darauf, daß sie nicht über die Mitte der Linie laufen oder sie übertreten, denn dann wird Ihr Versuch nicht gewertet. Drücken Sie den Feuerknopf, um abzuspringen und drücken Sie den Joystick nach oben, um den Winkel über der Latte zu verringern.

DISKUSWERFEN — "Rütteln" Sie am Joystick, um Kraft aufzubauen. Steigt die Anzeige über die Hälfte, drücken Sie den Feuerknopf, damit Daley mit der Drehung beginnt. Dann drücken Sie den Joystick nach oben, um den Abwurfwinkel des Diskus zu bestimmen. Hören Sie den Piepton, drücken Sie den Feuerknopf, um den Diskus loszulassen, bevor Daley den Abwurfkreis verläßt.

KUGELSTOSSEN — "Rütteln" Sie am Joystick, um Kraft aufzubauen. Wenn genügend Kraft vorhanden ist, drücken Sie den Feuerknopf, um den Winkel einzustellen und lassen ihn los, um die Kugel abzustößen.

SPEERWURF — Durch "Rütteln" des Joysticks lassen Sie Daley Anlauf nehmen. Ertönt der Piepton, drücken Sie den Feuerknopf, um den Winkel festzulegen. Der Speer wird durch Loslassen des Knopfes abgeworfen.

STABHOCHSPRUNG — Wählen Sie die Höhe wie beim Hochsprung, und bauen Sie auch die Kraft wie bei dieser Disziplin auf. Drücken Sie den Feuerknopf, wenn die Stabspitze sich über dem Aufsetzpunkt befindet. Dann drücken Sie den Feuerknopf um den Winkel über der Latte

zu erhöhen.

Ihre Geschicklichkeit und der Spaß am Spiel werden mit der Übung in den einzelnen Disziplinen wachsen. Vielleicht entwickeln Sie sogar völlig neue Techniken, um den Sieg zu erringen.

Viel Glück!

TIPS UND TRICKS

- ❖ Die Wahl der richtigen Adidas-Sportschuhe ist für gutes Gelingen unerlässlich. Nur durch Ausprobieren werden Sie feststellen, welche Schuhe für die einzelnen Disziplinen am geeignetsten sind.
- ❖ Beim Speerwurf sollten Sie versuchen, einen Winkel von ungefähr 45 Grad zu erzielen, damit der Speer möglichst weit fliegt.
- ❖ Für Kugelstoßen und Diskuswerfen sind der richtige Zeitpunkt, ein vernünftiger Winkel und der Abwurf so dicht wie möglich an der Kante für einen guten Wurf unerlässlich.
- ❖ Haben Sie beim 1500 m-Lauf erst einmal Ihre Kraft bis zum Maximum aufgebaut, sind nur noch vergleichsweise langsame Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks erforderlich, um die Geschwindigkeit beizubehalten.
- ❖ Sparen Sie sich die "Lucozade"-Dosen für die Disziplinen auf, die Ausdauer und Geschwindigkeit erfordern.

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Ocean Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Ocean Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmiert von David Collier und Richard Palmer

Grafiken von John Palmer

Musik und Geräuscheffekte von Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

Deutsche Bearbeitung durch AGC Hamburg, Jürgen Mayr

© 1988 Ocean Software Limited

Lucozade ist ein eingetragenes Warenzeichen der

Beecham-Gruppe



AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL. DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!

Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.

Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

©1988 AZURSOFT S.A.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veuillez m'envoyer par retour

NOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL VILLE

☐ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC gratuit

☐ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC x 49 F. =

☐ Lot de 4 Disquettes vierges x 99 F. =

☐ Lot de 4 Cassettes vierges x 29 F. =

Frais de Port et d'emballage = 19 F.

Total =

Règlement

Je joins // un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE) // mandat-lettre // je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)

Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /

Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /

A renvoyer à l'adresse:

Signature

AMCHARGE

BP 36

06561 VALBONNE CEDEX

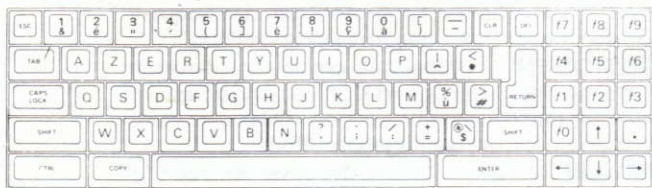
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.